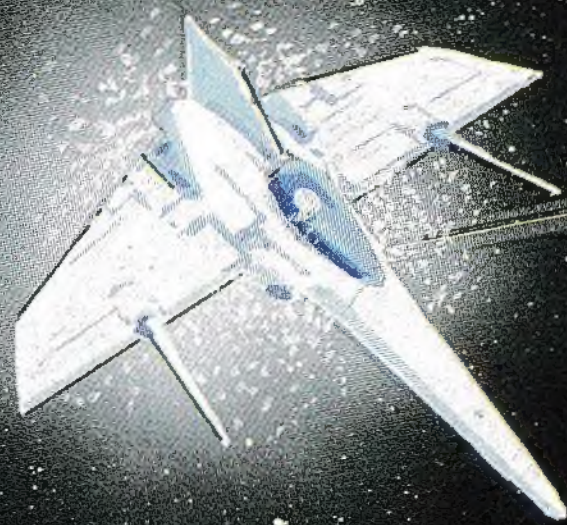
LAYDOCK 2
LAST ATTACK
©1988 T&E SOFT/MATSUSHITA
USER'S MANUAL

シナリオ　レイドック

絶対座標AX,0024,FB77メモリアル・オブジェクト

限りなく広がる宇宙………

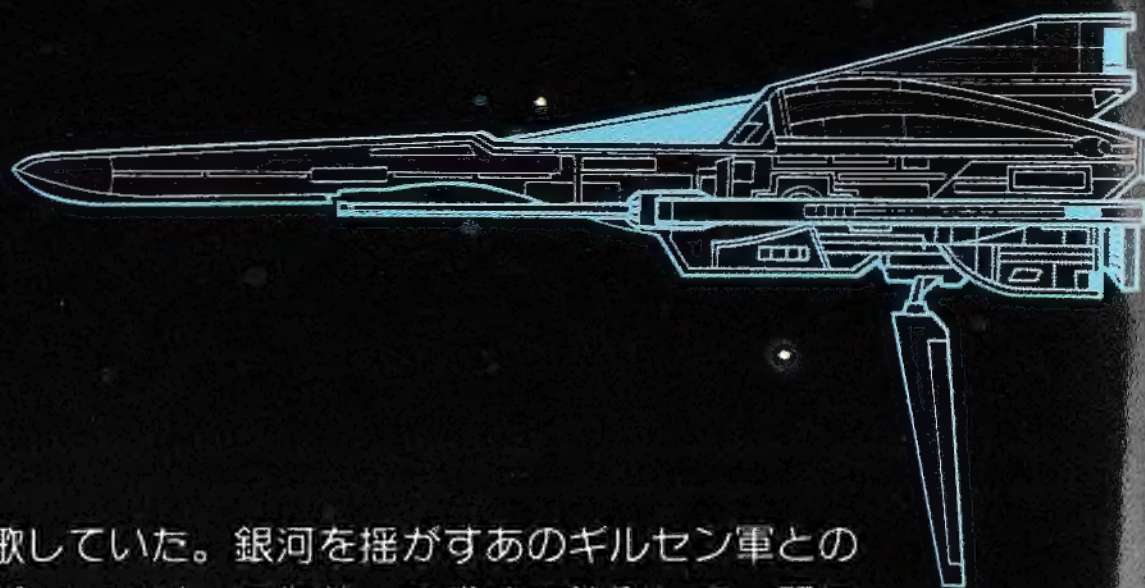
　膨張を続けてきた宇宙空間のなかにあって、現在ウド系渦状銀河第４枝の近傍に位置する、宇宙絶対座標軸上に小さな物体が浮かんでいる。その物体は絶対座標軸上に固定されたまま、悠久の時を超えて存在し続けてきた。永い時が流れるうちにその傍らをいくつもの恒星系や島宇宙が通り過ぎていった。

　いま一艇のスペースシップがその物体に近づきつつあった。随分使い込んだとみえてかなり修理を繰り返した痕が残るその古ぼけた船は、興味深そうに接近し、停止した。と、その瞬間、物体が青白く発光したのだ。オーラのように息づく光は物体の一点に収束するとスペースシップに向けて照射された。艇が少し震えたかのように見えた。

歴史家ビゴダ（ストーリーテラー）

　ワシの名は、ノウーモ・ビゴダ。ウド系第3惑星の宙史研究家じゃ。この齢になっても宇宙の端から端まで放浪を続け、なんか面白い話はないかと臭ぎ回っている。ふん、誰もが変り者だと噂しているのは百も承知じゃ。じゃがワシの放浪も、もうそろそろ終わりじゃ。なんせこの宙も先は長くないじゃろうからノ。宙の膨張が止まって、どれくらいになるか。この後縮んでしまうのか、それともボンと破裂してしまうのか。ふん、そんなことは誰にもわからんし、どうでもいい事じゃ。とにかくこの宇宙が開びゃくして以来の世界が、時空あわせて終焉を迎えることに変わりはないじゃろうて。

　こんな時だからこそ記しておきたい話がある。

　ワシは生まれ故郷、ウド系の属する銀河マウグゥーリの、第4渦状枝のあたりを航行中に不思議な物体に遭遇した。小型のスペースシップ程のそれは、長い間そこに浮かんでおったらしいが、ワシの船に比べたら新造船みたいなもんじゃ。ワシは興味を惹かれておそるおそる船を近付けた。そして、その物体から照射されたビームを受けた刹那、ワシは全てを知った。このビゴダの耳に、いや精神（こころ）に、穏やかなそれでいて力強い声で語りかけてきたのじゃ。ある文明の空前絶後の戦いの物語を。そう、この宙でまだ青年期を迎えたころの遥か昔の熱き時代の戦いの史実を。

これは、銀河戦史に刻まれた、

宇宙暦01，2876
銀河連邦は、恒久的な平和を獲得し、繁栄を謳歌していた。銀河を揺がすあのギルセン軍との戦いに、ストーミーガンナーを駆使した「スーパーレイドック作戦」の成功で勝利して、既に数世紀たち〝戦い〟という言葉は遥か過去のものとなっていた。いくつかの他星系との友好関係も結ばれ、宇宙連邦の設立も着実に進められていた。連邦の誰もがこの平和の存続を信じて疑わなかった。あの名機「ストーミーガンナー」も素粒子レベルでデータ化され、マイクロチップに収められ、その存在すら忘れられていた。

ところが・・・・。
宇宙の平和を脅かす存在が、まったく予期せぬ形で出現したのだ。
銀河連邦本部のある恒星系から4，8光年ほど離れた距離にある、超巨星が爆発後、急速に収縮を始めた。そう新しいブラックホールの誕生だった。このこと自体は、宇宙では、まったくありふれた出来事だったのだが、しかしブラックホールによる時空の歪みが、思わぬ状況を引き起こしたのである。ちょうどシュワルツシュルド半径の外側にあたる部分に次元の穴が開いたのである。初めはそれでもそのことが危険な意味を持つとは考えられなかった。このことも又、宇宙ではいくつも観測されている事象だったからである。ましてや、銀河連邦の、いや宇宙の存続を揺がす憂慮すべき事態を引き起こそうとは。

比類なき侵略の始まり。

ミュール星系第5惑星の近くを航行中のペイロードシップ、グール号は、突然の救難信号を受信、予定航路を外れて第5惑星セルーへと向かった。鉱物星であるセルーには、民間の採掘会社があり、そこからの信号であることは既に確認していた。セルーの第7衛星の傍らを通り過ぎたとき、救難信号は悲痛なまでの叫びを上げた。そして同時に肉声が飛び込んできた。
「これは、何だ。し、信じられない」・・・そのしぼるようなうめき声を最後に交信は途絶えた。と、その一瞬、漆黒の空間にまばゆい閃光が走った。そしてそのキラメキが収束した後の空間に、先刻まで確認できた惑星セルーの姿はなく、その痕跡すら認められなかった。
この事件を重く見た銀河連邦本部は、ただちに調査に乗りだした。そして憂慮すべき重大な事実が判明したのである。超巨星ルーラが、爆発収束して形成されたブラックホールKL－IIX5966の、シュワルツシュルド半径外縁付近に発生したクラックの異常が確認されたのである。通常ある伸縮、揺れ、移動といったような不安定な活動が見られず、まさしくぽっかりと開いた穴という形容があてはまるほど、異常な安定が認められたのである。

最大最後の戦いの記録である。

ノゥーモ・ゼ・ルゥ・ビゴダ（全宇宙史）第3巻（宇宙戦史）より抜粋

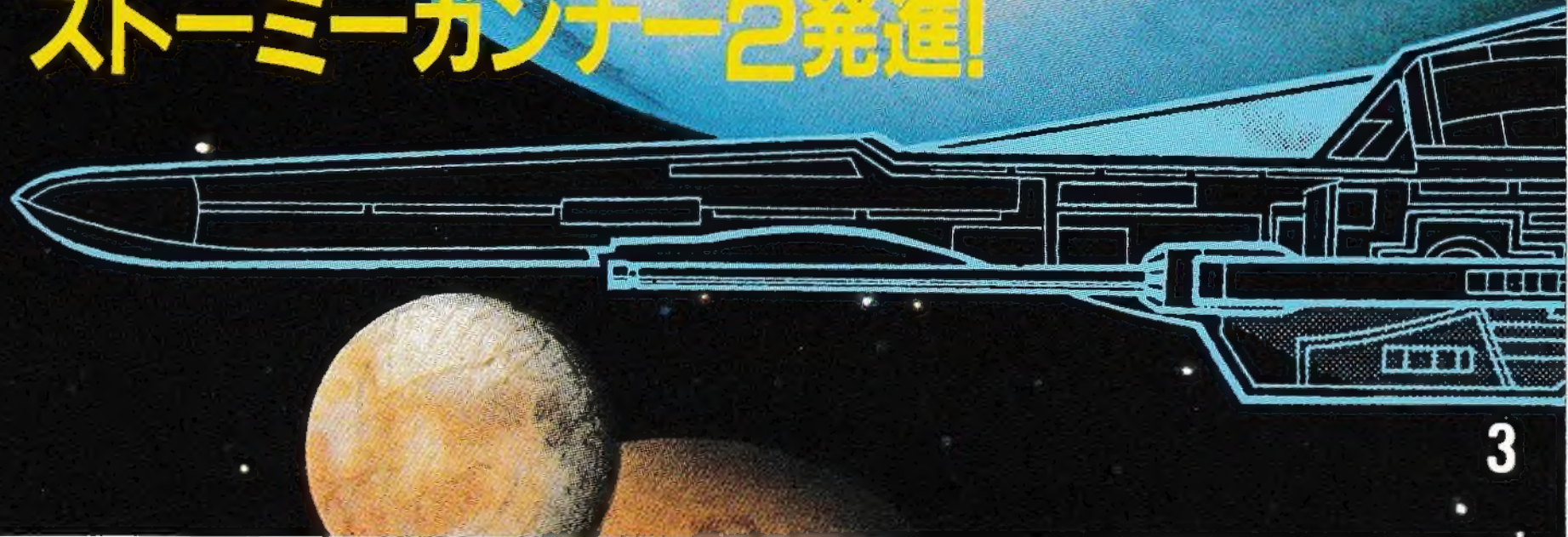
このことが、惑星セルー消滅の直前に、アルミドル採掘会社の採掘船が撮影した未知の物体の存在と深い関わりがあるであろうことは容易に想像できた。つまり、その物体がその穴（多元宇宙との接点であろうと推測される）から飛来したまったく未知の知的生命体の操船であろうということを。

これがどういう意味を持つのか。答えは明らかである。
これは偶然ではない。ブラックホールの重力場を利用して別の宇宙の邪悪な存在が、我々の世界との道（侵略の道）を開いたこと。けっして自然には閉じないルートをなんらかの形で構築したことに違いないとの結論を得た。だが、その結論を待つまでもなく、巨大な敵の侵攻は加速度的だった。

銀河が蝕まれていく………。
その力は、かつてないほど強力でみるみるうちに侵略域を拡大し、銀河を恐怖の底に突き落とした。銀河連邦は連邦宇宙軍を再編成し、反撃を開始した。しかし敵の侵攻を阻むには至らなかった。長いあいだ保たれてきた平和が、銀河連邦の軍備を必要なきものとしていたことが災いしたといえるが、別次元からの敵の力はたとえかつての軍事力を持ってしても、その侵略を阻むには困難であると考えられた。魔の手は、連邦の心臓部まで迫っていた。

もうあとがない!

連邦宇宙軍は、遂にかつての戦いを勇名を馳せた名機、ストーミーガンナーの復活を決定した。連邦科学局軍事博物館に保存されている、ストーミーガンナーの素粒子チップからレプリカを生成、新たに装備を充実させ「ストーミーガンナー2」として復活させるべく開発を急いだ。素粒子合成システムにより、マイクロチップのデータから生成されたストーミーガンナーが、数世紀ぶりにその勇姿を現した。
新たなオプションウェポンの装備が急がれた。もはや時間の猶予はない！すでに銀河の4分の3は侵略されている。連邦宇宙軍は、ストーミーガンナー2の出動に踏み切った。

ストーミーガンナー2発進!

2機のストーミーガンナー2が、装備の性能も未知数のまま、ブラックホールKL－ⅡX5966に向けて飛び発進した。

KL－ⅡX5966から7万キロの位置まで近づいたとき前方に惑星が視認された。あるはずのない位置にその惑星は、存在していた。

氷の惑星

惑星の表面は、厚い氷に覆われていた。2機は、惑星出現の意味が分からないまま惑星の重力圏内に突入した。突然、攻撃を受けた。この惑星は、アナザーユニバースからこの宇宙に侵入したものであることが、攻撃を受けて確認できた。激しい戦闘が始まった。惑星上空からその内部へストーミーガンナー2は、ツインバルカンやTORAなどのウェポンを駆使して敵の攻撃を粉砕しながら進んでいった。

炎の惑星

氷の惑星での異生物との戦闘を終えたストーミーガンナー2は、さらにKL－ⅡX5966に向けて進んだ。2万キロ程進んだところでまたしても未知の惑星が出現した。その惑星は、まるで恒星のように燃えさかっていた。2機は、攻撃を開始した。

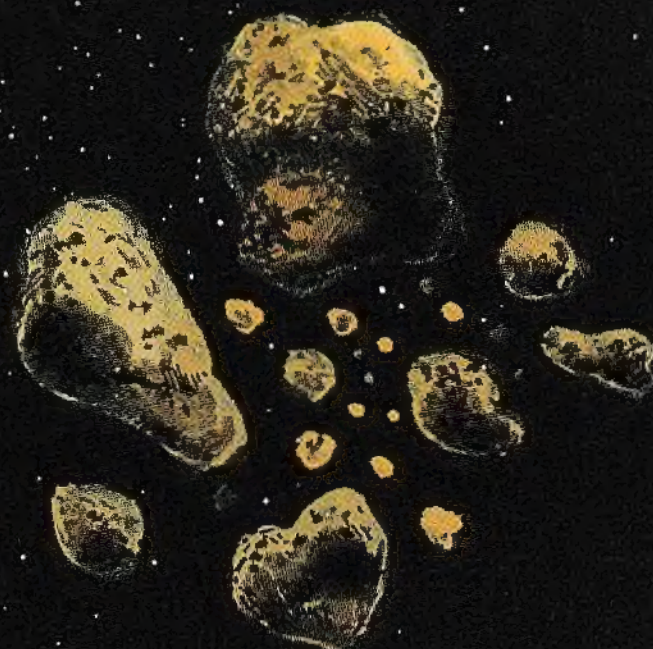
異空間

炎の惑星で出会った巨大戦艦の攻撃を辛くも粉砕したストーミーガンナー2は、いよいよブラックホールKL－ⅡX5966に接近した。小惑星帯に群がる敵の攻撃を受けながら、ついにストーミーガンナー2は、アナザーユニバースとの接点である、敵が開いたトンネルに突入した！

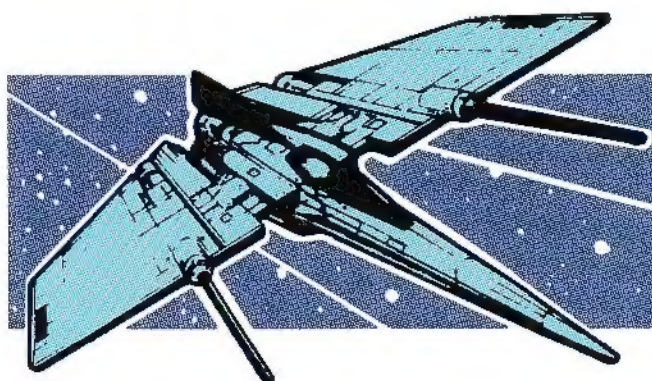
待ち受ける超巨大戦艦とは、そして最大の敵の母星である機械生命惑星とは？
ビゴダが記した、宇宙最大の戦いの結末とは？

その結末は君だけが知ることになるかもしれない。なぜなら時間と空間はひとつの流れではない。今君の手にあるボタンが、そのトリガーが、時空を超えて遥かアナザーユニバースでの戦いを、この宇宙存亡を、左右するかもしれないのである。

ビゴダの書は最終にこう記している。

私の書いた宇宙史が全てでは、決してない。歴史こそ生き物なのだ。

目　次

●はじめに…………6
●ご注意…………7
MISSION1·PROLOGUE
●ゲームをはじめる前に…………8
　ハードウェアの基本構成
　周辺機器
　ゲームの起動方法
　ディスケットの交換
　ゲームの中断・終了
　キー操作
MISSION2 ·START
●ゲームの初期設定…………13
　プレイヤーの登録
　ゲーム途中データのロード
　操作キーの決定
　プレイヤーの情報
　セレクト…………17
　ゲームスタート
　データセーブ
　プレイヤーチェンジ
　コントロールスティック
MISSION3 · LAST ATTACK
●目　的…………21
●ゲーム画面の説明…………21
MISSION4 · EPILOGUE
●開発後記…………25

●ゲームをより一層楽しくプレイするために…………27
●T＆Eソフトユーザーズクラブへのお誘い…………28
●階級章の発行について…………32

はじめに

この度は、株式会社ティーアンドイーソフト（開発・発売元）および松下電器産業株式会社（販売元）の製品「レイドック２」をお買い上げいただき誠にありがとうございました。

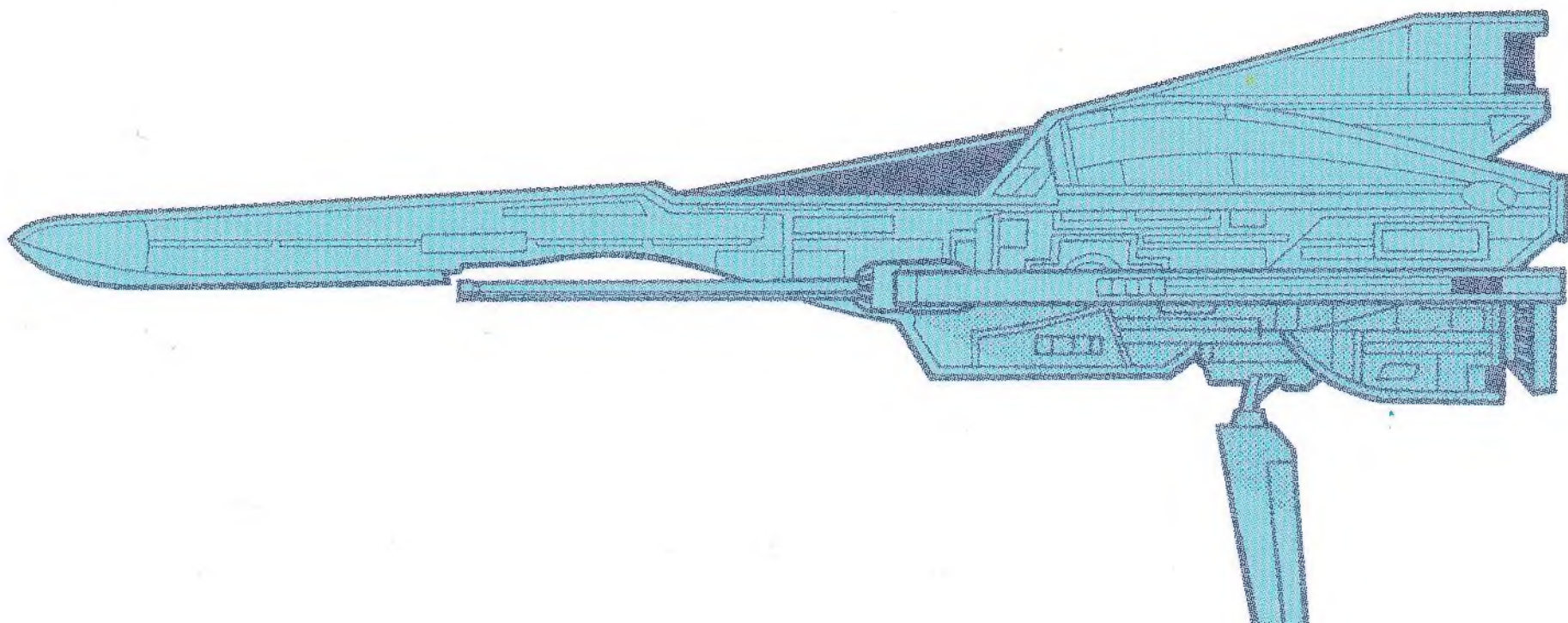
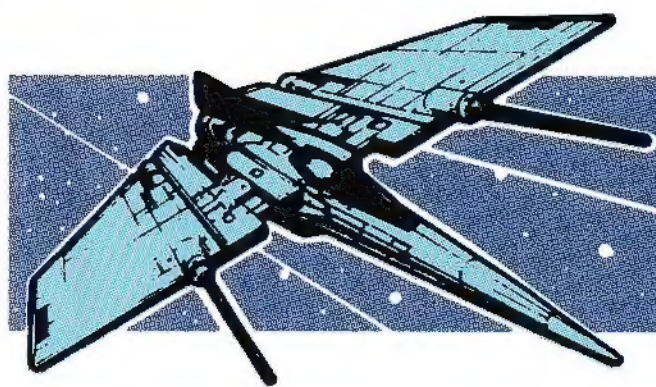
この「レイドック２」は、1986年２月、MSX２対応のソフトウェア第一号として発売され、二人同時プレイが可能で、その滑らかな１ドットのスクロールとキャラクターの動き、美しいグラフィックスがパソコン界に衝撃を与えたムービースペースシューティングゲーム、「レイドック」シリーズの、最終バージョンです。「レイドック」シリーズは、シューティングゲームとして、その完成度の高さで他の追随を許さず、ユーザーの皆様に、非常に高い評価をいただいております。

さらに、ここに、MSX２＋（プラス）という新バージョンのマシンを得、一段と向上したハードウェア機能を十分にいかして、「レイドック」がより熟成されました。

「レイドック２」は、レイドックの血統を受け継ぎ、１ドット縦スクロールに加えて、１ドットのスラント（斜め）スクロール、１ドットの横スクロールと、３スクロールでゲームが展開。当然、キャラクターの動きも１ドット。また12画面にも及ぶ超ド級キャラも登場。その他、新技術を投入。サブタイトルの「LAST ATTACK」にふさわしいシューティングが楽しめることでしょう。

MSX２＋専用の、新しいレイドックです。「１ドットのエクスタシー」が「レイドック２」で、ふたたび、よみがえりました。

操作方法、ウェポンの選択、セーブ・ロード方法など、このマニュアルに説明してあります。ゲームを順調に進め楽しくプレイするために、あらかじめよくお読みください。

なお、今回も、ユーザーの皆様の到達レベルに応じまして、３階級（大佐、中佐、少佐）の「階級章」をそれぞれ進呈いたします。どしどし株式会社ティーアンドイーソフトあてにお申し込みください。詳しくはこのマニュアルの32ページをご覧ください。

ご注意

① このソフトウェアおよび取扱説明書（マニュアル）は、株式会社ティーアンドイーソフトおよび松下電器産業株式会社が創作・開発した著作物です。その一部または全部を、著作権者に許諾なく、複写複製すること、およびレンタル業、もしくはそれに類似する行為に使用することは、法律（著作権法）で厳しく禁止されています。

② このソフトウェアのサポートは、株式会社ティーアンドイーソフトが責任を持って行います。本製品別添の株式会社ティーアンドイーソフトのソフトウェア保証書の記載内容に準拠します。ただし、メンテナンスカードを株式会社ティーアンドイーソフトにお送りいただいた方のみを対象とさせていただきます。メンテナンスカードは、必要事項をご記入の上、株式会社ティーアンドイーソフトまで必ずご返送ください。

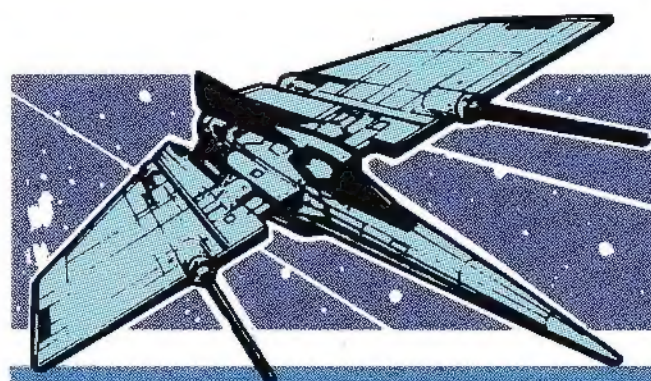
③ 取扱上の事故や経年劣化等によって、動作不良となったディスケットにつきましては、株式会社ティーアンドイーソフトが、一枚¥1,000（送料込みの実費）にて有償交換いたします（切手・収入印紙不可）。本製品別添のソフトウェア保証書をご参照ください。

④ 製品には万全を期しておりますが、万一製造上の不都合で動作不良等が生じましたら、ご面倒とは思いますが、株式会社ティーアンドイーソフトユーザーサポート係までご連絡くださいますようお願い申し上げます。
なお、ゲーム内容に関する質問、ヒントには一切お答えできません。

株式会社　ティーアンドイーソフト　ユーザーサポート係
〒465　名古屋市名東区豊が丘1810番地　☎052−773−7770

●開発／発売元　株式会社　ティーアンドイーソフト
〒465　名古屋市名東区豊が丘1810番地　☎052−773−7770

●販売元　松下電器産業株式会社　パナソフトセンター
〒106　東京都港区六本木４丁目８番５号　和幸ビル　☎03−475−4721

※Produced by PANA AMUSEMENT PRODUCTION

MISSION 1 PROLOGUE
ゲームをはじめる前に

ハードウェアの基本構成

レイドック２－ラストアタック－は、次の基本構成で動作します。

●MSX２＋本体

RAM容量64K（キロバイト）以上、VRAM容量128K（キロバイト）以上のMSX２＋（プラス）。MSX１およびMSX２では、動作いたしません。

●カラーディスプレイ

アナログマルチ端子を持ったものが望ましいのですが、ビデオ端子またはRFでもかまいません。

●MSX仕様の２トリガージョイスティック（ジョイパッド）

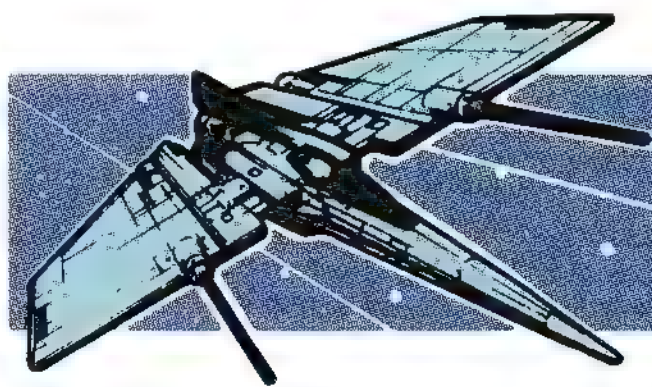
一人でプレイする時は、ジョイスティック（ジョイパッド）がなくてもキーボードでプレイすることができます。
二人でプレイする時は、最低一本のジョイスティック（ジョイパッド）が必要となります。より楽しくプレイするために、できるだけ二本のジョイスティック（ジョイパッド）をご用意されることをお勧めします。

周辺機器

レイドック２－ラストアタック－は、次の周辺機器をサポートしています。

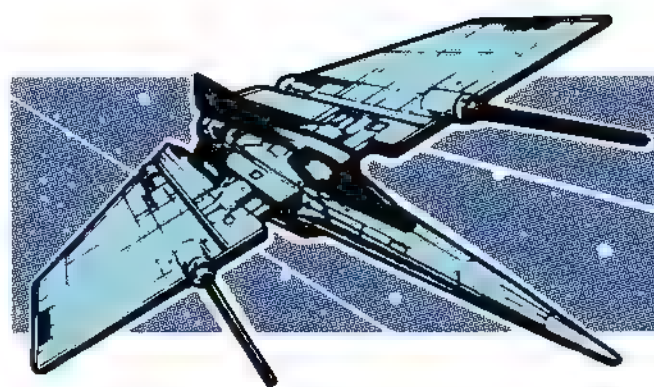
松下電器製FM－PACまたはPAC（パナ・アミューズメント・カートリッジ）

　このカートリッジをMSX２＋本体のスロット１に差し込んでおけば、ゲーム途中のデータをセーブ・ロードすることができます。
FM－PACまたはPACは、同時に最高８本の異なったゲームソフトの途中データをセーブすることができます。ただし、S－RAMの使用領域（１キロバイトずつ８ブロックに分けられている。下記の表示を参照してください。）が複数のゲームソフトで重なっている場合、途中データをセーブすると、以前プレイした他のゲームソフトの途中データが消失してしまいますので、ご注意ください。
レイドック２の場合、初めてプレイする時に、途中データのセーブ・ロードに使用するS－RAMの領域を、自由に選定できるようになっています。S－RAM使用領域８ブロックのうちから１ブロックを指定してください。当然、他のゲームソフトのS－RAM使用領域以外を指定するようにしてください。また、指定した同じブロックをS－RAMの使用領域としている他のゲームソフトの途中データは、セーブしないでください。セーブするとせっかくプレイしたレイドック２の途中データが、完全に消えてしまいます。
レイドック２をはじめ、FM－PACまたはPAC対応のゲームソフトには、下記のようなS－RAMの使用領域を示す統一表示がマニュアル等に掲載されています。

※レイドック２は１ブロックを自由に指定することができます。

ゲームの起動方法

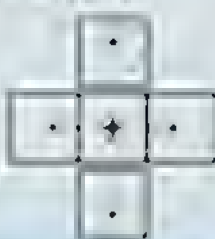
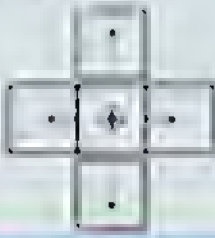
①MSX 2 +本体とカラーディスプレイが正しく接続されているかどうか、確認してください。また、FM−PACまたはPACを使用する場合は、あらかじめ、MSX 2 +本体のスロット 1 に差し込んでおいてください。

②正常に接続されていることを確認しましたら、機器の電源を入れてください。そしてまず、ゲームディスク 1 をMSX 2 +本体のディスクドライブに挿入してください。少々のディスクアクセスの後、オープニングデモが始まります。
なお、FM−PACまたはPACを使用している場合は、オープニングデモ開始前に、ゲーム途中データのセーブ・ロードに使用するS−RAM領域（ブロックNo.）を指定しなければなりません。次の画面が表示されますので、カーソルキー ←、→ またはレバー（パッド）を左右に動かして、使用するブロックNo.に合わせ、スペース キーまたはトリガーAボタンを押すか、数字キー（ただし、1～8）を押して、決定してください。初めてプレイする時のみ、一度設定すればOKです。以後、設定することはありません。

③オープニングデモ終了後またはデモ中に、スペース キーまたは リターン キーもしくはトリガーAボタンを押してください。
いよいよゲームの開始です。少々のディスクアクセスの後、初期設定のウインドウが自動的に画面に表示されます。詳しくは、13ページ以降を参照してください。

ディスケットの交換

レイドック2は2枚組のため、ゲームの途中で、ゲームディスク1とゲームディスク2の交換を行います。画面に次のメッセージが現れたら、ディスクドライブに挿入してあるゲームディスク1を取り出し、ゲームディスク2に交換してください。また、ステージの進行状況により、逆にゲームディスク2をゲームディスク1に交換する場合もあります。画面にメッセージが表示されますので、その指示に従ってください。
なお、ゲーム途中データのセーブは、ゲームディスク1に行われますので、後半のステージをプレイしていて、ディスクドライブにゲームディスク2が挿入されている時に、途中データをセーブしたい場合は、ゲームディスク1に交換しなければなりません。画面にメッセージが表示されますので、その指示に従ってください。
ディスケット交換の注意事項としては、ディスクドライブのアクセスランプが点灯中に、ディスケットの抜き差しは、絶対に行わないでください。MSX 2＋本体およびディスケットの故障原因となります。

ゲームの中断・終了

ゲームを途中で終わらせたい時があります。こんな場合、ディスクドライブのアクセスランプが点灯していなければ、いつでも電源を切っても大丈夫です。ディスクドライブからディスケットを取り出してから電源を切りましょう。また、FM－PACおよびPACは、電源を切ってMSX 2＋本体から抜いてください。電源が入っている時の抜き差しは、絶対に行わないでください。MSX 2＋本体およびFM－PAC、PACの故障原因となります。なお、電源を切る前には、ゲーム途中データをセーブすることを忘れずに！　ゲーム途中データのセーブ・ロードについては、15，19ページを参照してください。

キー操作

○ゲームの初期設定は、下記のキー操作で行います。

●ウインドウ選択キー	
キーボード	ジョイスティック（ジョイパッド）＊2
カーソルキー	レバー（パッド）をカーソルキーの各方向に倒して操作します。
●ウインドウ決定キー	
キーボード	ジョイスティック（ジョイパッド）
[スペース] キーおよび [リターン] キー	トリガーAボタン
●ウインドウキャンセルキー	
キーボード	ジョイスティック（ジョイパッド）
[ESC] キー	トリガーBボタン
●名前入力キー（キーボードのみ）	
数字キー（テンキー）0～9、英大小文字キー A～Z、[スペース] キー	
●名前入力訂正キー	
[BS] キー	

○ストーミーガンナー2のコントロールは、下記のキー操作で行います。＊1
★一人プレイ時または二人同時プレイ時で分離している場合

●ストーミーガンナー2コントロールキー	
キーボード	ジョイスティック（ジョイパッド）＊2
カーソルキー	レバー（パッド）をカーソルキーの各方向に倒して操作します。
●バルカン砲およびオプションウェポン発射キー	
キーボード	ジョイスティック（ジョイパッド）
[スペース] キー	トリガーAボタン
●オプションウェポン切り換えキー（キーを押すたびに、変わっていきます。）	
キーボード	ジョイスティック（ジョイパッド）
[シフト] キー	トリガーBボタン

★二人同時プレイ時で、合体中のパイロット（機体操縦者）の場合

●ストーミーガンナー2コントロールキー	
キーボード	ジョイスティック（ジョイパッド）＊2
カーソルキー ↑ ← → ↓	レバー（パッド）をカーソルキーの各方向に倒して操作します。

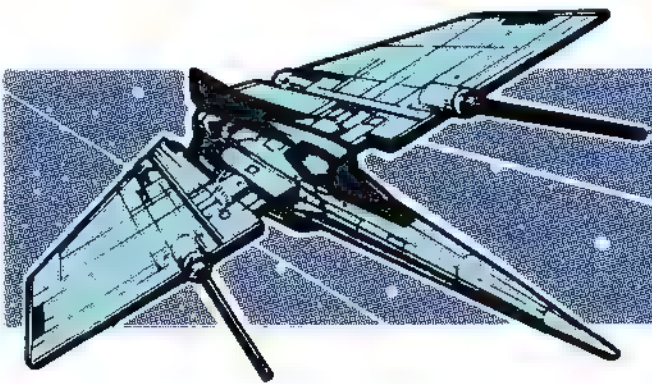
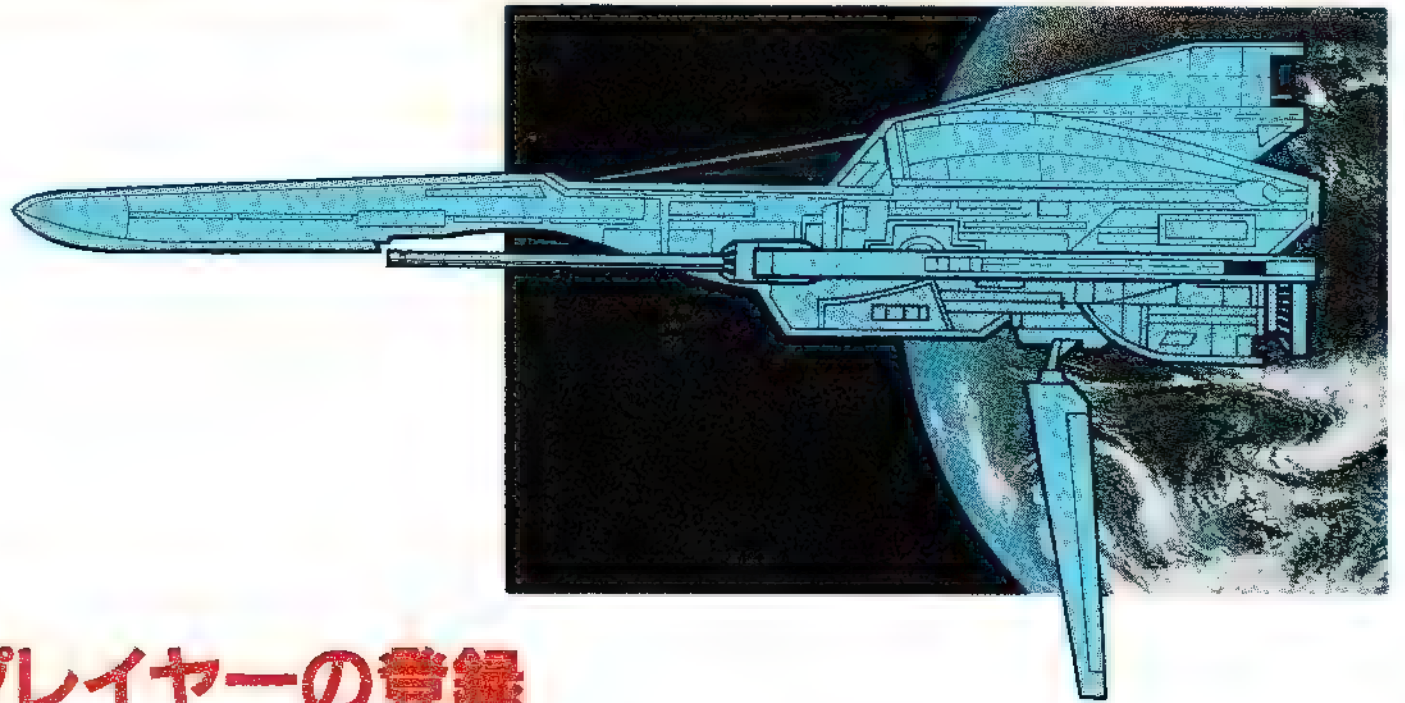
●バルカン砲発射キー	
キーボード	ジョイスティック（ジョイパッド）
スペース キー	トリガーAボタン

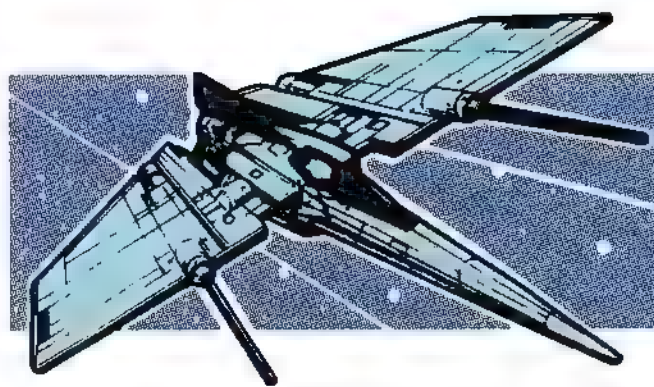
●合体中のストーミーガンナー2を分離するキー	
キーボード	ジョイスティック（ジョイパッド）
シフト キー	トリガーBボタン

★二人同時プレイ時で、合体中のコ・パイロット（オプションウェポン操作）の場合

●ウェポン発射キー	
キーボード	ジョイスティック（ジョイパッド）
スペース キー	トリガーAボタン

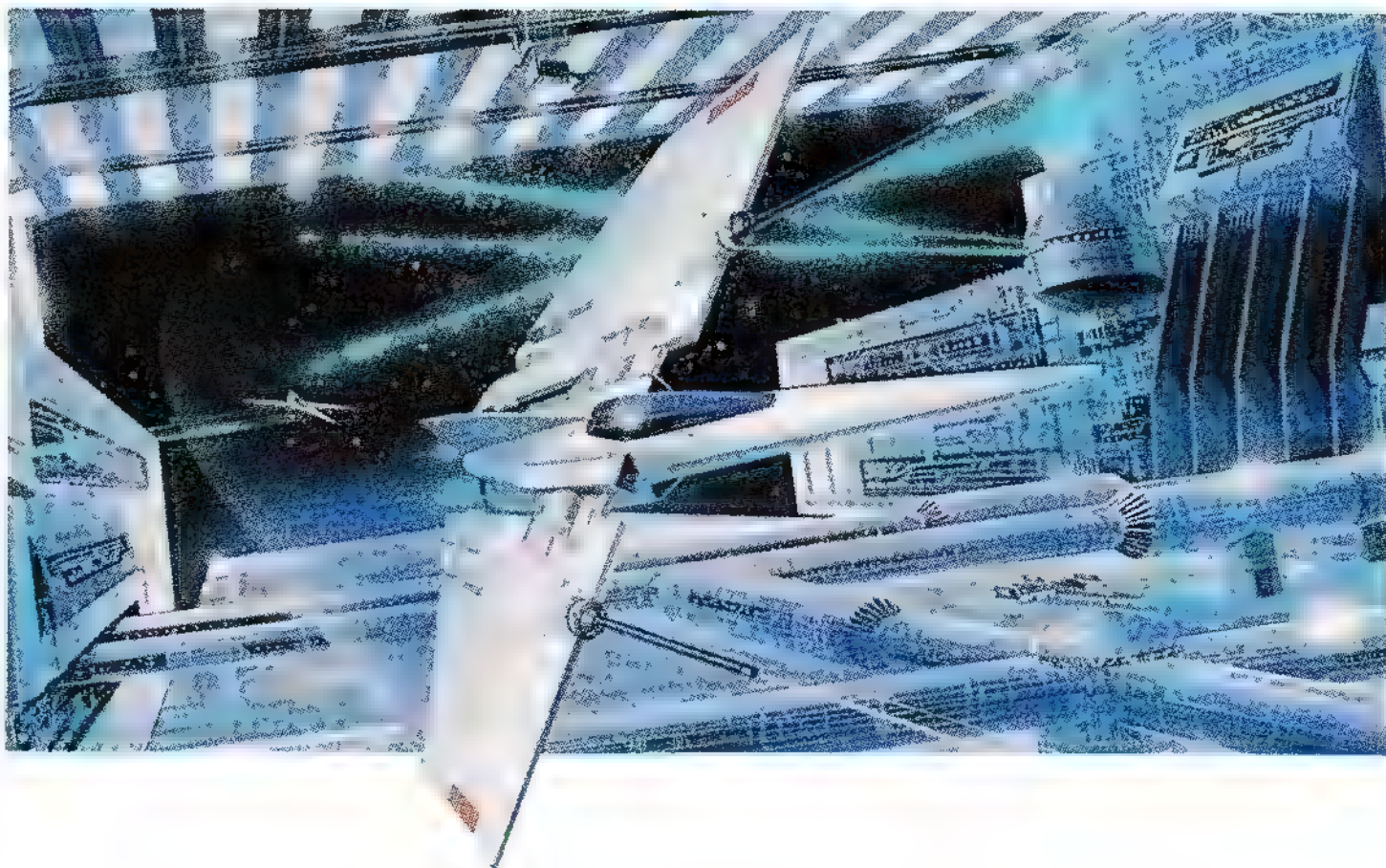
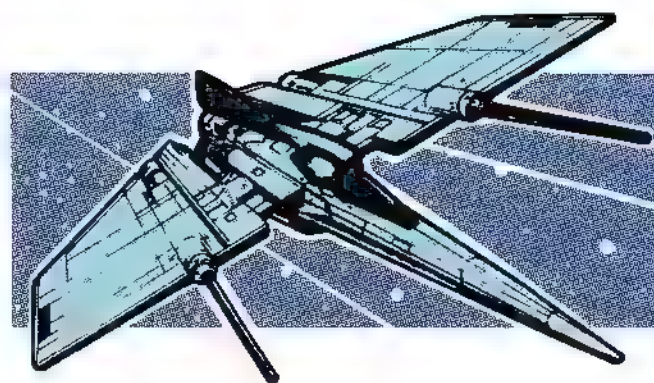
●オプションウェポン切り換えキー（キーを押すたびに、変わっていきます。）	
キーボード	ジョイスティック（ジョイパッド）
シフト キー	トリガーBボタン

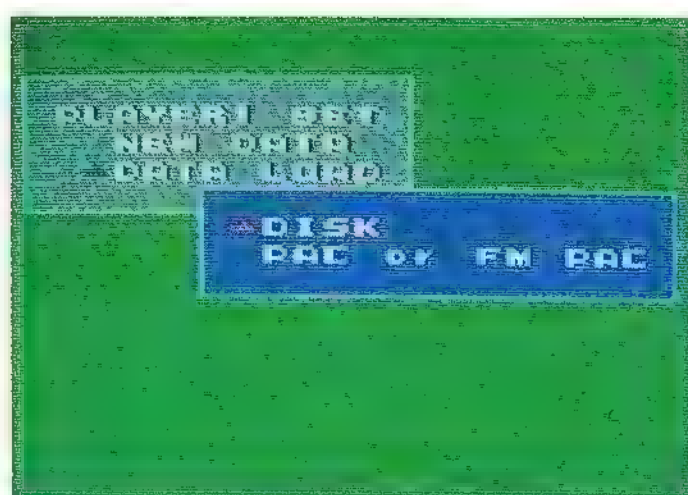
＊1：二人同時プレイをする時は、最低ジョイスティック（ジョイパッド）一本を用意してください。もちろん、ジョイスティック（ジョイパッド）を二本使用してもかまいません。
＊2：ジョイパッドの場合、パッドの各方向に対応しています。

MISSION 2 START
ゲームの初期設定

プレイヤーの登録

ゲーム起動後、二人のプレイヤー名を登録しなければなりません。まずプレイヤー1の名前を登録します。次のウインドウが画面に表示されますので、選択してください。初めてプレイする方は、「NEW DATA」を、以前にプレイして途中データをセーブしている方は、「DATA LOAD」を選んでください。

①新規登録（プレイヤー１の登録）

「NEW DATA」を選択すると、次のウインドウが画面に表示されます。あなたの好きな名前８文字を、キーボードから入力してください。リターン キーを押すと次に進みます。

②プレイヤー２の登録

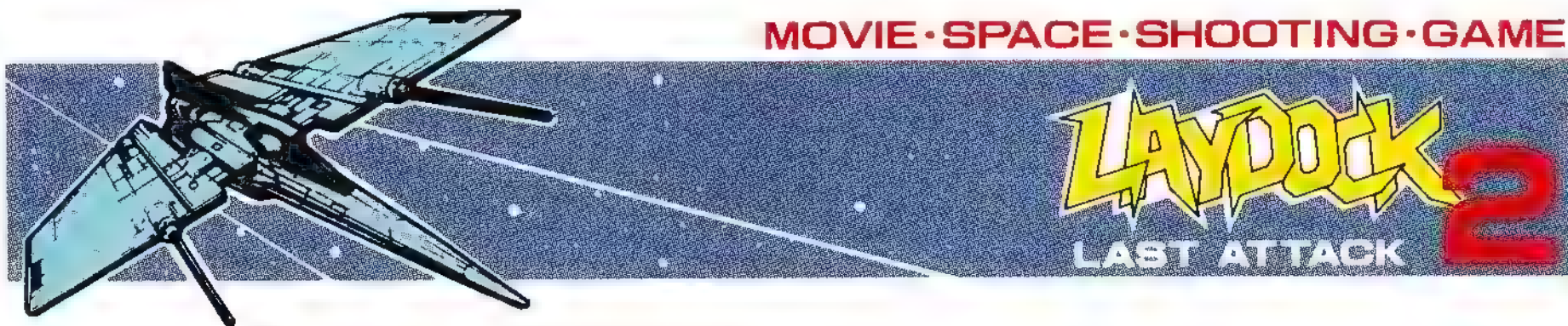
プレイヤー１の登録が終了すると、続いてプレイヤー２の登録になります。プレイヤー１の登録と同様の操作を行ってください。操作キーの決定に移ります。

ゲーム途中データのロード

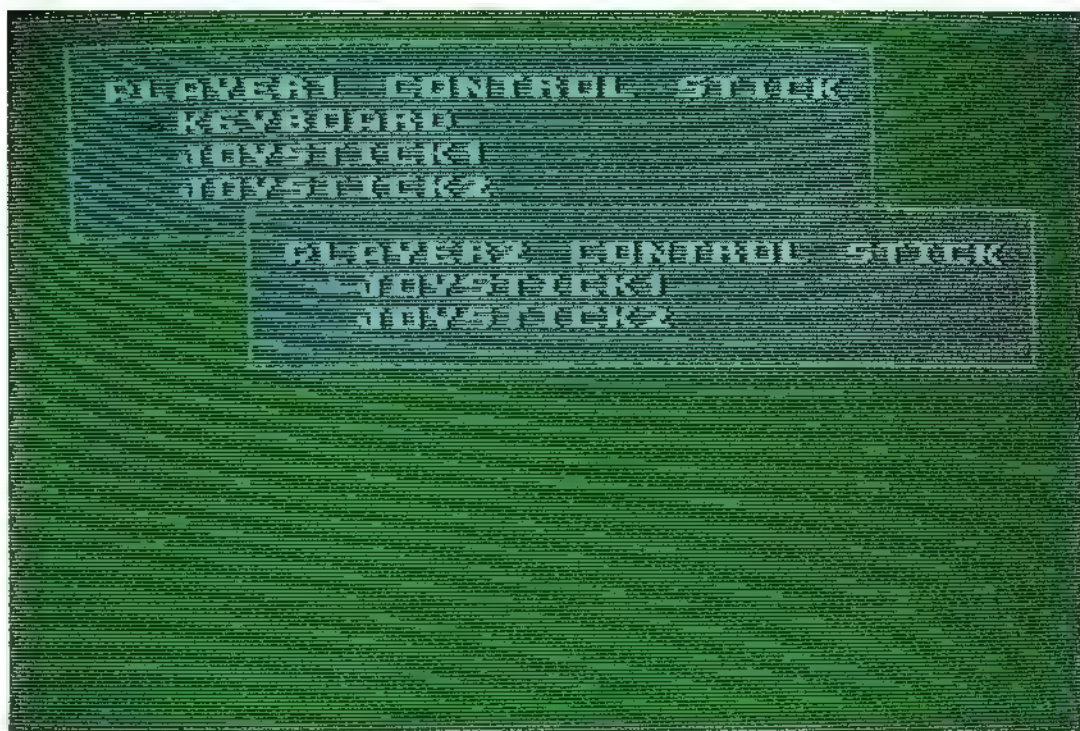
「DATA LOAD」を選択すると、次のウインドウが画面に表示されます。プレイヤー1に続いてプレイヤー2の順でデータのロードを行います。まず、ディスケットか、PACまたはFM−PACか、どちらからロードするのか、選択してください。なお、キャンセルする場合は[ESC]キーを押してください。一つ前のウインドウに戻ります。

●DISKを選択した場合

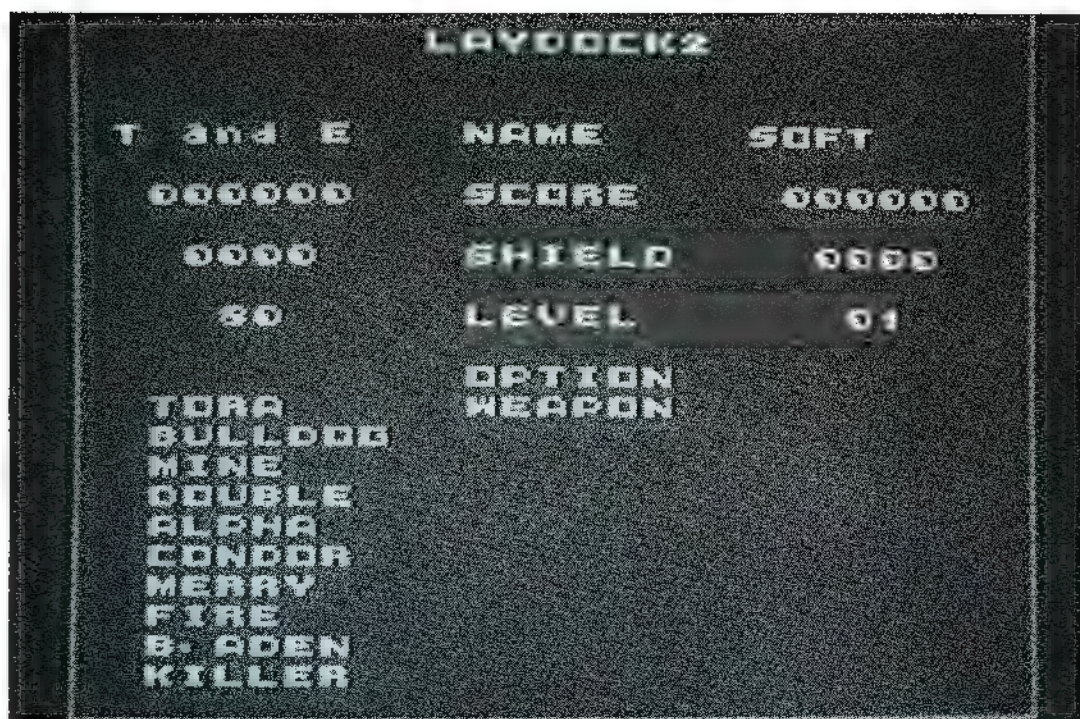
ゲームディスク1にセーブされているゲーム途中データを呼び出します。
セーブされている途中データの一覧表が画面に表示されますので、カーソルを移動させて、使用する途中データを選択してください。

●PAC（FM−PAC）を選択した場合

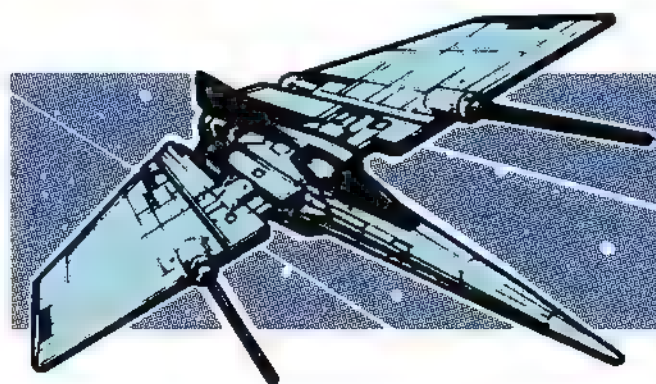
ゲーム起動時に決定したS−RAM領域にセーブされているゲーム途中データを呼び出します。セーブされている途中データの一覧表が画面に表示されますので、カーソルを移動させて、使用する途中データを選択してください。

プレイヤー1のデータロードが終了すると、プレイヤー2のデータロードに移ります。
プレイヤー1と同様の操作を行ってください。

操作キーの決定

プレイヤーの操作するキーを決定します。次のウインドウが画面に表示されますので選択してください。プレイヤー1に続いてプレイヤー2の順で操作キーを決定します。なお、プレイヤー2では、プレイヤー1で選択した操作キーは画面に表示されません。

プレイヤーの情報

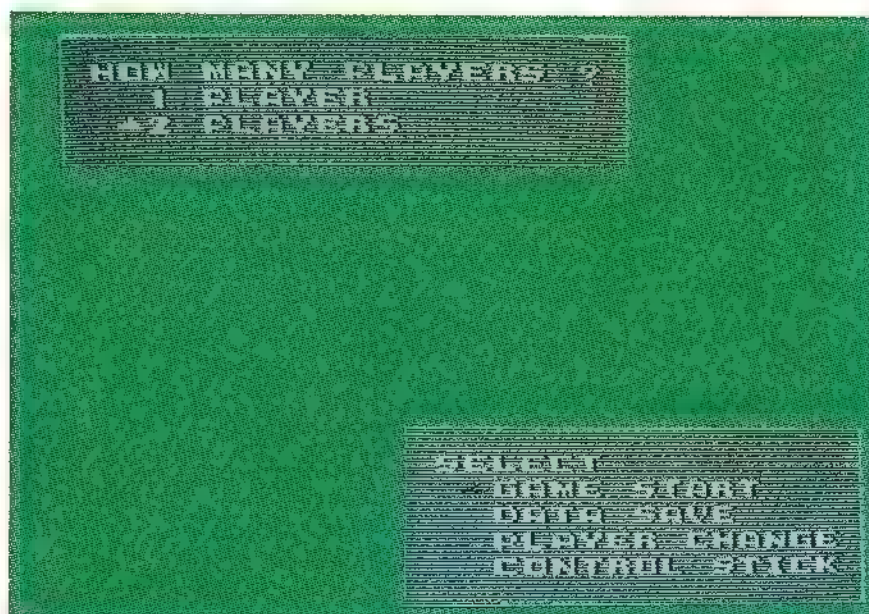
プレイヤーの名前、レベル、シールド、スコア、使用可能のオプションウェポンが画面に表示されます。初期設定終了時と一つのステージ終了毎およびゲームオーバー時に表示されます。
ここで、[スペース]キーまたは[リターン]キーもしくはトリガーAボタンを押すと、セレクトのウインドウが画面に表示されます。

セレクト

レイドック2には、4つのセレクトがあり、次のウインドウが画面に表示されます。

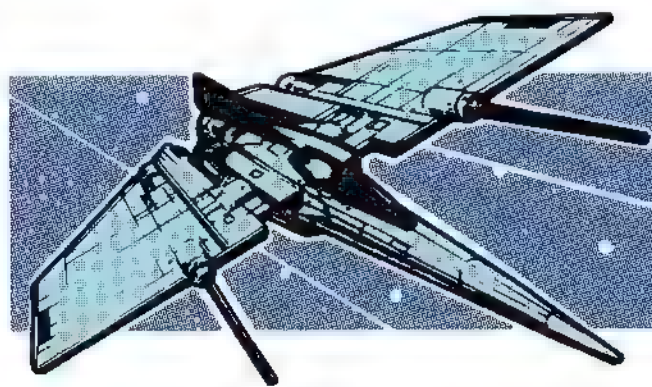
以下、各セレクトの説明を行います。

ゲームスタート（GAME START）

「GAME START」を選択すると、文字通りプレイ開始です。ただし、シューティングに移る前に2項目決定しなければならないことがあります。

①プレイヤー数の決定

次のウインドウが画面に表示されますので、一人プレイか、二人プレイかを決定してください。

②ステージの選択

どのステージからプレイを開始するかを選択してください。次のウインドウが画面に表示されます。それまでのプレイで進んだステージのなかで、任意のステージから始めることができます。ただし、ステージ2に進んでいない場合は、ステージ1からしかプレイができません。従って、ここのウインドウの選択は省略されます。カーソルキー[↑][↓]またはジョイスティック（ジョイパッド）のレバー上下の操作でステージナンバーが増減します。

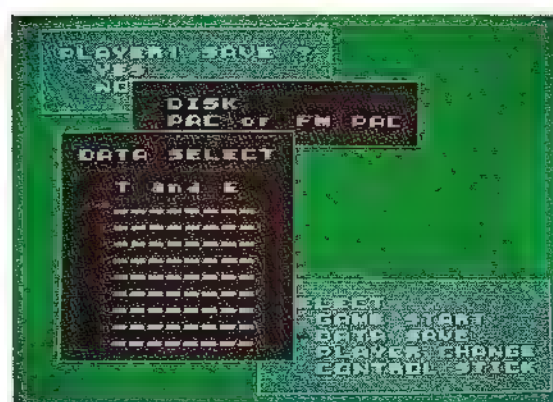
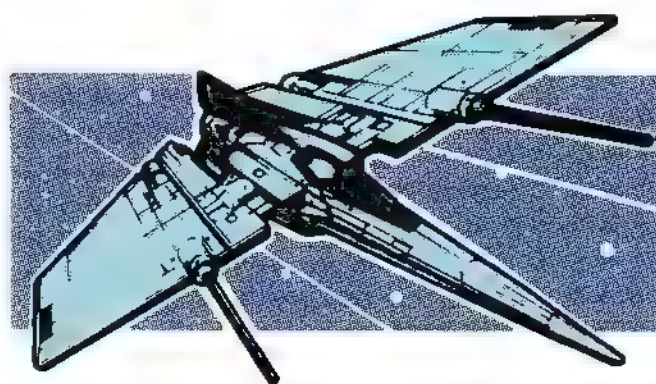
いよいよゲーム開始です。ゲーム画面上の表示等については、21ページで説明します。

データセーブ（DATA SAVE）

「DATA SAVE」を選択すると、ゲーム途中データのセーブを行います。ゲームを一時中断・終了したい場合に行ってください。ゲームを次に再開した時、すでにプレイしたステージから始めることができます。プレイヤー1に続いてプレイヤー2の順でデータをセーブします。次のウインドウが画面に表示されます。まず、ディスケットか、PACまたはFM−PACか、どちらにセーブするのか、選択してください。なお、キャンセルする場合は［ESC］キーを押してください。一つ前のウインドゥに戻ります。

●DISKを選択した場合

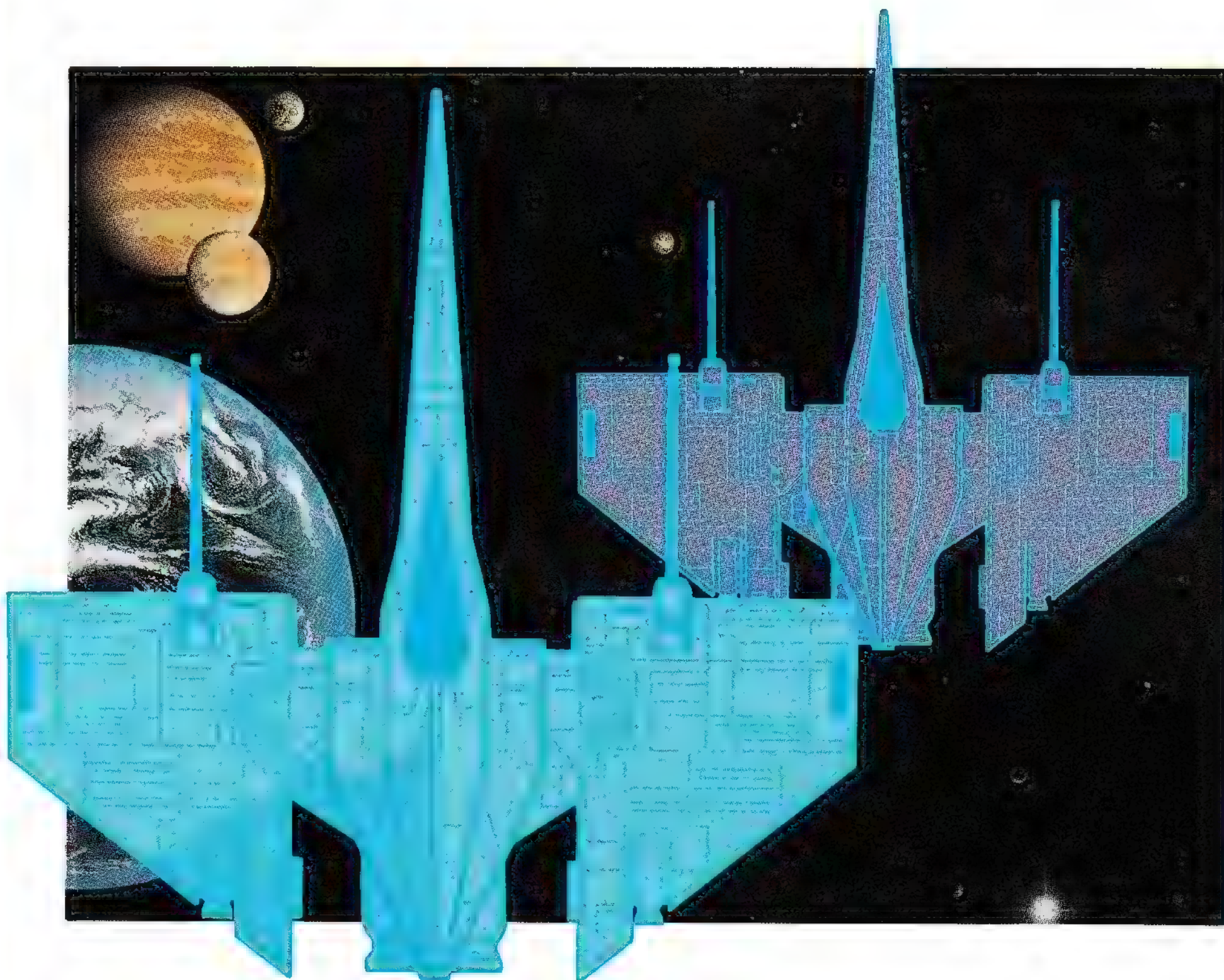
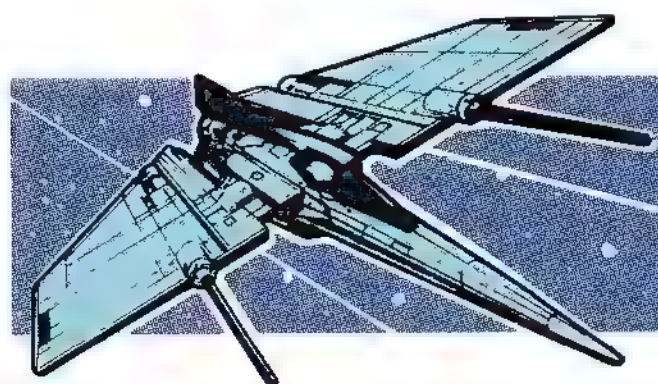
ゲームディスク1にゲーム途中データをセーブします。
途中データ一覧表が画面に表示されますので、任意の場所にカーソルを移動させて、［スペース］キーまたは［リターン］キーももしくはトリガーAボタンを押してください。ただし、データセーブ可能数は、10個までです。なお、すでにデータ名があるところでセーブを行うと、そのデータは消えてしまいますので、注意してください。また、ゲームの進行状況によっては、ディスケットを交換する必要があります。画面にディスケット交換のメッセージが表示されますので、その指示に従ってください。

●PAC（FM−PAC）を選択した場合

ゲーム起動時に決定したS−RAM領域にゲーム途中データをセーブします。途中データ一覧表が画面に表示されますので、任意の場所にカーソルを移動させて、［スペース］キーまたは［リターン］キーもしくはトリガーAボタンを押してください。ただし、データセーブ可能数は、10個までです。なお、すでにデータ名があるところでセーブを行うと、そのデータは消えてしまいますので、注意してください。

プレイヤー1のデータセーブが終了すると、プレイヤー2のデータセーブに移ります。
プレイヤー1と同様の操作を行ってください。

プレイヤーチェンジ (PLAYER CHANGE)

「PLAYER CHANGE」を選択すると、プレイヤーの変更を行います。プレイヤーの登録（13ページ）のウインドウに戻りますので、新たに二人のプレイヤー名を登録してください。プレイヤー名を変更してしまうと、前のプレイヤーのデータは消えてしまいますので、注意してください。

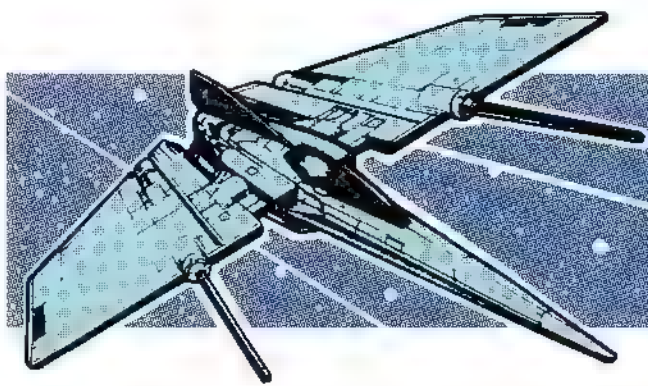
コントロールスティック (CONTROL STICK)

「CONTROL STICK」選択すると、操作キーの変更を行います。操作キーの決定（16ページ）のウインドウに戻りますので、プレイヤー1に続いてプレイヤー2の順で操作キーを変更してください。

MISSION 3 LAST ATTACK

目　的

最終目的は人知を超えた超々弩級巨大戦艦を破壊し、アナザーユニバースからの侵略者の母星である機械生命惑星を攻略することにあります。そのためには、意外な結末が待っているかもしれません。ノゥーモ・ビゴダが記した、宇宙戦史最大にして最後の戦いに挑むわけですから相当の覚悟が必要です。生成されたストーミーガンナー2を操って勝利を獲得してください。そのあかつきにはその貢献度により3つの階級(大佐、中佐、少佐)のうちのいずれかの階級章が与えられ、宇宙戦史にその名を残すことになるでしょう。

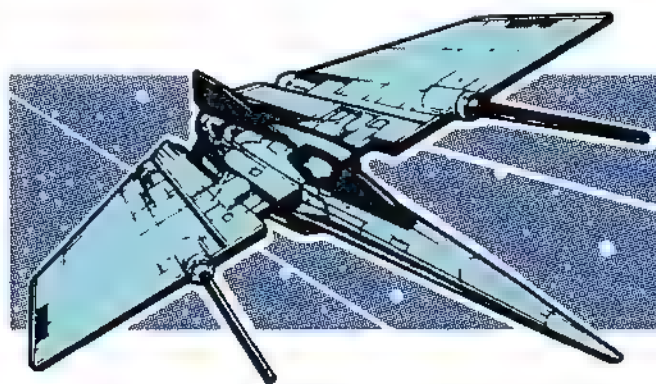
ゲーム画面の説明

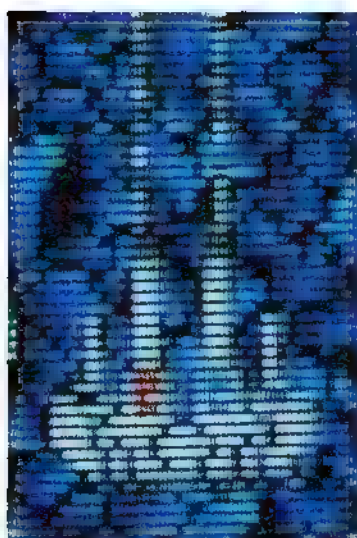
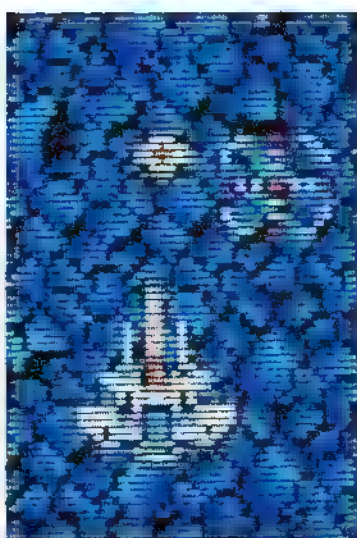
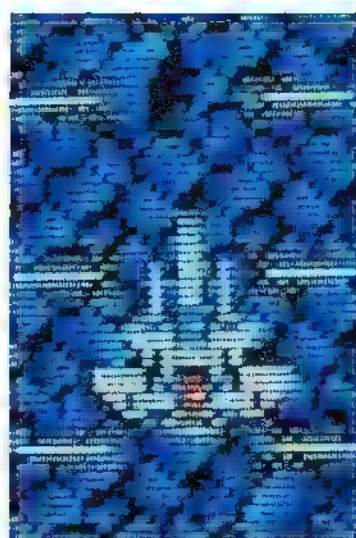
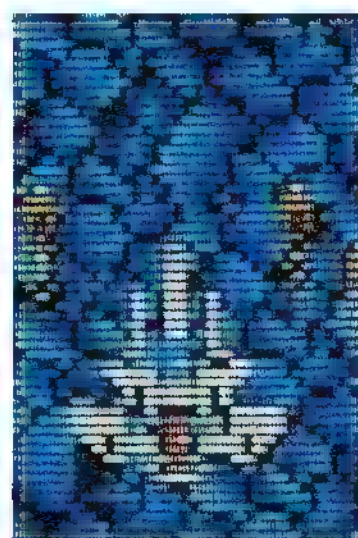
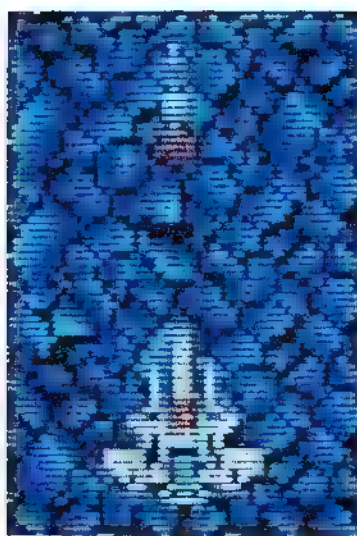
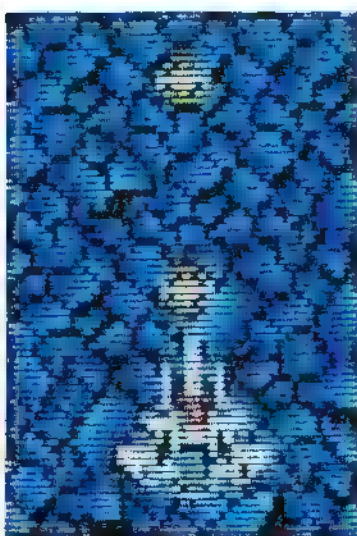
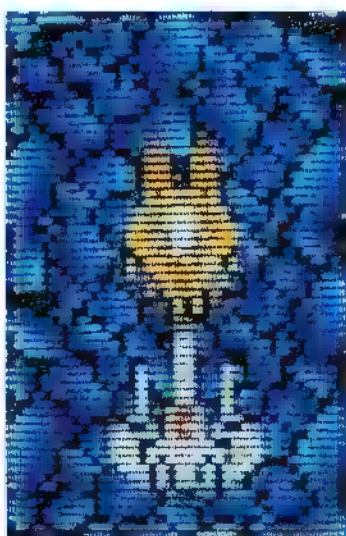
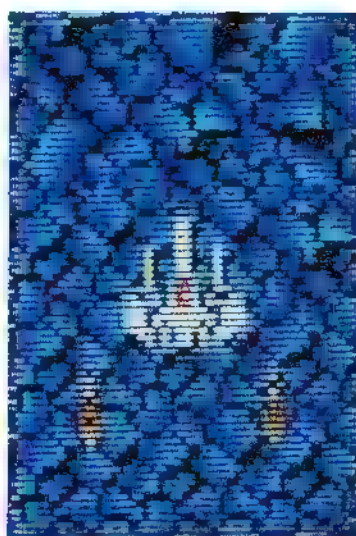
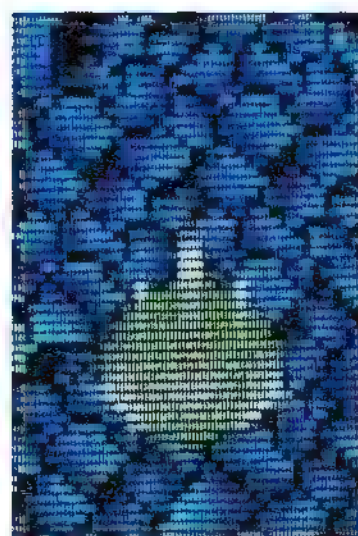
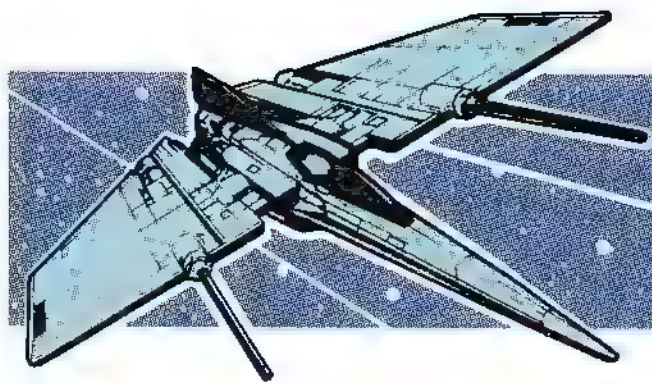
①赤色のストーミーガンナー2:プレイヤー1
②青色のストーミーガンナー2:プレイヤー2
③プレイヤー1の残りのシールドエネルギー
④プレイヤー2の残りのシールドエネルギー
⑤プレイヤー1現在使用中のオプションウェポン
⑥プレイヤー2現在使用中のオプションウェポン
⑦プレイヤー1の得点
⑧プレイヤー2の得点

宇宙戦闘艇ストーミーガンナー2

あなたの操縦する、宇宙戦闘艦ストーミーガンナー2は、ギルセン軍と壮絶な戦いを繰り広げた初代ストーミーガンナー、遂に宿敵ギルセン軍を滅亡に追いやったネオ・ストーミーガンナーと同様、銀河連邦最後の切り札です。戦闘力は、急造したにもかかわらず、本来の設計の良さから、かなりの性能を備えています。オプションウェポンは、10種類装備可能。一機でもレベルに応じて、すべてのオプションウェポンが使用できます。二機が合体すれば、オプションウェポン自体がパワーアップします。
縦合体、横合体という合体方法は、従来通り。合体中のストーミーガンナー2の操縦は、下記の通りです。

合体方法	パイロット	コ・パイロット
縦合体	前	後ろ
横合体	左	右

ストーミーガンナー2の諸性能

全　幅	9.76m	乗　員	1名
全　長	12.20m	標準兵装	μ－TWIN（バルカン砲）
全　高	5.84m	兵　装	10種類のオプションウェポン装備可能
離陸重量	8,225kg		
最大速度	マッハ9.4（大気中）	特殊機能	二機のストーミーガンナー2を変形合体させることによって、より性能が向上する。
巡航速度	マッハ5.55		
エンジン	L-ASE-R4000Z		
推　力	98,471kg×2		

ストーミーガンナー2のオプションウェポン

レベルに応じて、下記のオプションウェポンを装備することが可能となります。また、単独、合体中にかかわらず、すべてのオプションウェポンが発射できます。

	ウェポン	単　独	合　体
①	TORA	前方に貫通力のあるレーザーを発射	前方に二連の貫通力のあるレーザーを発射
②	BULLPUP	前方に地上用ミサイルを発射	コ・パイロットの操作により地上用誘導ミサイルを発射
③	MINE	前方に2発の空中機雷を発射	前方に6発の空中機雷を発射
④	DOUBLE	左右に地上用ミサイルを発射	左右に3発ずつの地上用ミサイルを発射
⑤	ALPHA	前方に2発のバルカンを放射状に発射	前方に6発のバルカンを放射状に発射
⑥	CONDOR	前方に地上用自動照準ミサイルを発射	全方位に3発の地上用自動追尾ミサイルを発射
⑦	MERRY	進行方向にバルカンを発射	コ・パイロットの操作により全方位にバルカンを発射
⑧	FIRE	前方に熱光弾を発射	前方にナパーム弾を発射
⑨	B−ADEN	後方に2発のバルカンを放射状に発射	空中用自動追尾ミサイルを発射
⑩	KILLER	周囲にシールドを張りダメージを半減	周囲にシールドユニットを回転させて防御する

シールドエネルギー（SHIELD）

レイドック2は、これまでのレイドックシリーズと同様、シールドエネルギーがゼロになると、ゲームオーバーになります。
ゲームスタート時に与えられた一定量のシールドエネルギーは、敵機の攻撃による被弾や敵機との衝突等で減少していきます。また、敵の建造物の中で、破壊するとシールドエネルギーが増えるものがあります。逆に減るものもありますので注意してください。

ドッキングエネルギー（DOCKING）

ドッキングエネルギーは、2機のストーミーガンナー2が合体する時に必要です。赤色のバーと青色のバーが最大となり、「DOCKING」という文字が点滅すれば、合体可能となります。
合体中に敵機の攻撃を受けたり、敵機に衝突したりすると、ドッキングエネルギーは、減っていきます。そしてゼロになると、強制的に分離させられます。

レベル（LEVEL）

レイドック2は、これまでのレイドックシリーズと同様、レベルによって、使用可能のオプションウェポンが増え、各ステージが攻略しやすくなっていきます。そして、最終ステージをクリアすると、ゲームは一応終了します。
銀河連邦宇宙軍の階級章は、レベルに応じて3種類を発行します（詳しくは、32ページをご覧ください。）が、最高レベル100を獲得したものだけが、栄誉ある宙軍大佐の称号を付与されます。レベル80で宙軍中佐、レベル60で宙軍少佐に任命されます。

ステージ（STAGE）

レイドック2には、縦スクロール面が3ステージ、横スクロール面が5ステージ、2画面サイズの巨大キャラが登場するスペシャル面が2ステージ、12画面フルサイズの超ド級キャラが登場するハイパースペシャル面が1ステージと、プレイヤーの時空感覚を狂わせる様々なステージが用意されています。
基本的に3ステージを1エリアとし、4エリアの敵中枢惑星を制圧するため、銀河戦史に残る最大最後の戦いを繰り広げてください。

MISSION 4 EPILOGUE

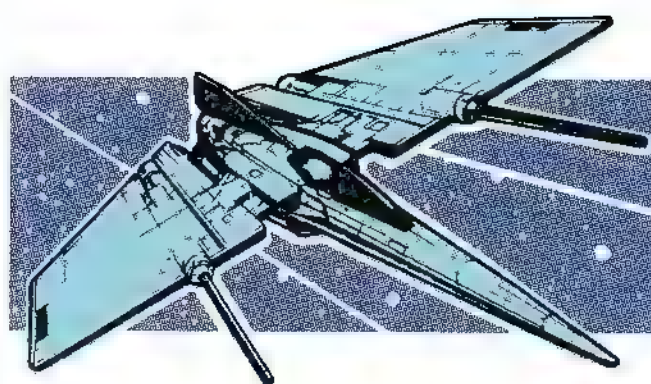
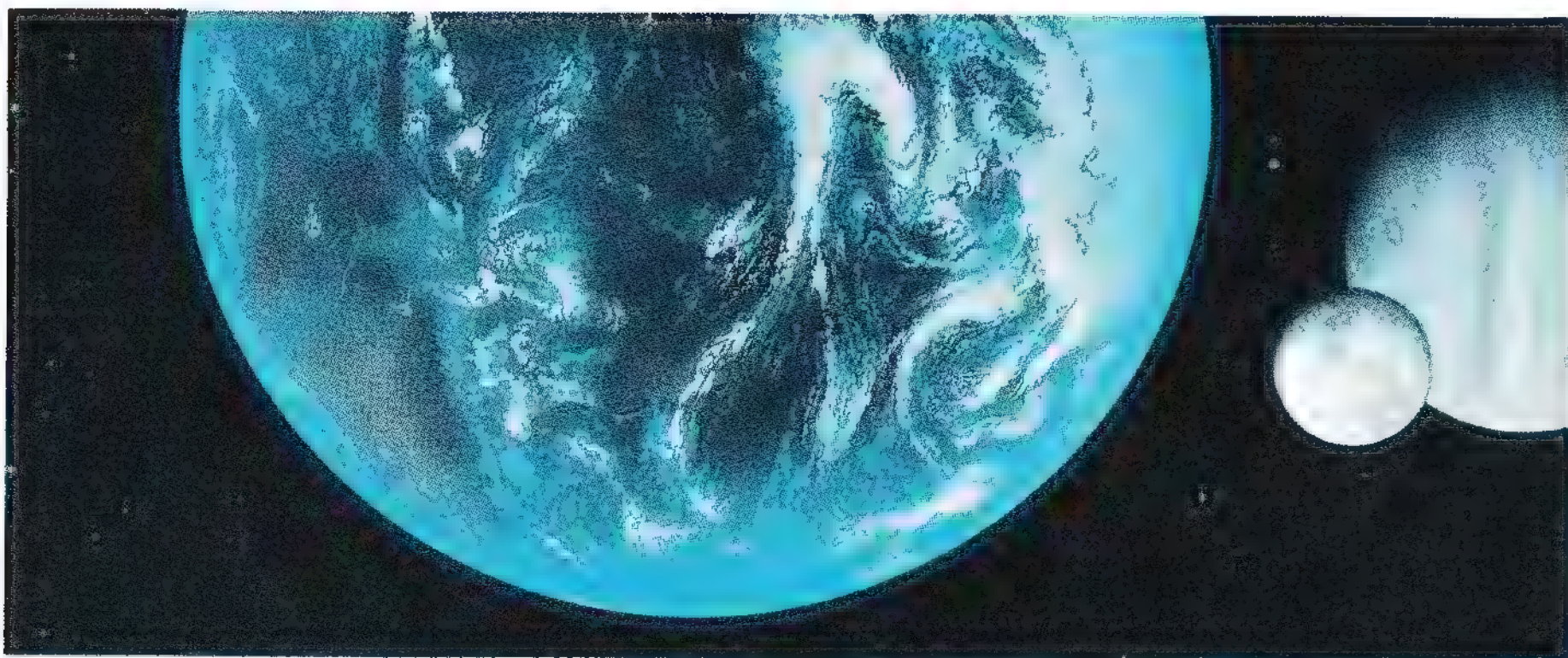
開発後記

う〜ん、MR2のエンジンオイルを交換したばかりでビンビンだというのに、今度はパワーウインドウの調子がおかしくなってきた。はやく修理屋のおっちゃんに電話しなきゃ…
そうそう、レイドック2ね。今回はスパイレイのときユーザーの皆さんから指摘された1人プレイでも全部のオプションウェポンが使いたいというわがままな要望にもお応えして、より一層完成度も高くなりました。音楽もFM音源対応のトミー（富田氏）作曲によるもので、レイドックとともに歩んできた彼の歴史は、我々の心のなかに大きな存在として刻まれた。グラフィックは、服部校長とその生徒達を迎え、レイドックを新たなグラフィックの世界へ導いてくれた。それにしても、横スクロールはいい。ただ単に、縦スクロールと横スクロールだけでは能がないと言うことで、縦にスクロールしている時も、右に行ったり左に行ったり、横にスクロールしている時も、上に行ったり、下に行ったりのアップ・サイド・ダウン、みんな壁にぶつかったりして死んじゃいやよ。それにしても、タマという名前のネコが外人だったらボールという名前になるというのは本当だろうか。

開発部　山本哲也

レイドックもとうとう2となりサブタイトルも「ラストアタック」で最後の戦いになってしまったようです。ゲームの方も「2」に恥じない内容になっています。しかしやっぱり私としては悪戦苦闘して作ったデモの評価がとても気になります。一応全シーンアニメーションでゲームを盛り上げているつもりです。
さぁってと、レイドック2も出来たことだし少しのんびりしようかな……えっ、レイドック2のイベントバージョンを作るって？、んでそのデモも作るって……ん〜、ガクッ。

開発部　J・小倉

MOVIE・SPACE・SHOOTING・GAME

LAYDOCK 2 LAST ATTACK

今回のLAYDOCK2は、デザイン課の新人軍団の初仕事のものとなるものでした。そのために、企画段階から遅れてしまい、ズルズルとなんとも要領の悪い仕事ぶりが最後の最後まで続いてしまいました。この様子が少しでもよくユーザーのみなさまに理解してもらうために、サブプログラマーのJ・小倉君と、ドットデザイナーの爆弾稲永の一部の会話を紹介しましょう。

爆弾：「オープニングの絵が出来たよー」

　J：「この絵、バグだらけじゃないか」

数分後の会話

爆弾：「今度は完璧な絵が出来たよ、バグなんて一つもないから」

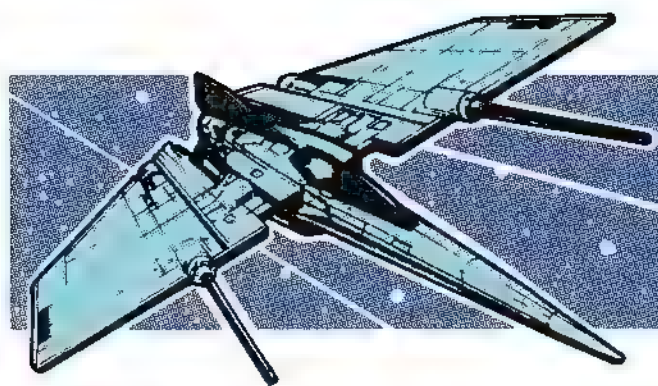
　J：「絶対まちがいないな。もしバグってたら、俺の奴隷として働いてもらうからな」

爆弾：「上等じゃないか、でもバグなんてないもん」

その後この絵には5つのバグが発見されたのであった。約束では、奴隷となるはずの爆弾だが言うまでもなく、Jの言う事には耳を傾けようとせず、黙々と仕事を続けるのであった(?)。しばらくしてJも、文句を言いながらもデモを完成させた。が、ドラマはここから始まるのであった!!な、なんとたいへんな事が起こったのであった。「これやめよー」とデモを見ていた爆弾が、得意の爆弾発言をしたのだ。結局このデモは作りなおしになってしまった。いつもこんな事のくり返しであるため時間がなくなってしまうのである。

「もっと計画性のあるきちんとした仕事をしろー」と大声で叫びたかったが、このボツデモに少しかかわっていたので、私は小声になってしまうのであった…。

なにはともあれ、時間とのバトルのすえやっと完成したゲームなので、ユーザーの方はこの熱きデザイン課の心を感じ取りながらPLAYしてほしいと思う。　　以上……。

デザイン課　一同

ゲームをより一層楽しくプレイするために!!

T&Eソフトでは、オリジナルグッズを制作しています。パソコンショップ等ではなかなか手に入れにくいものばかりです。現在、通信販売をおこなっていますので、ご利用ください。

では、どのようにすればオリジナルグッズが手に入れることができるかというと、現金書留か、郵便振替を使ってくださいネ。

① 現金書留の場合は、現金書留用の封筒を用意し、必要なことを記入の上、お金を入れて、郵便局の窓口にお出しください。

② 郵便振替の場合は、以下の方法で申し込んでネ。(払込用紙は、最後にあります。)

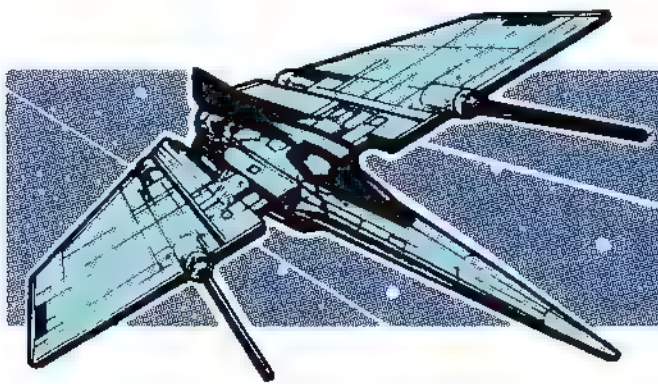
a. まず、記入例を見ながら、「通販申込書」の方に必要なことを記入してください。

b. 次に、あなたの住所、氏名と払込金額だけを、通販申込書のうらの払込通知票と払込票の両方に記入してください。

c. 以上、払込用紙にすべてのことを書き終えたら、お金と払込用紙を持って、郵便局へ行ってください。

★お申し込みの際の注意事項

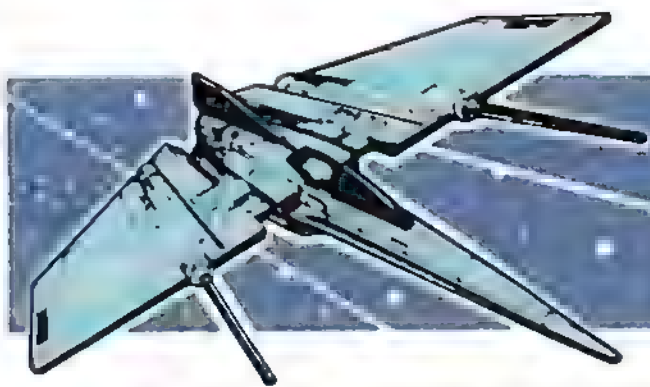
- 通販申込書に記入する時に、ソフトやグッズの数や種類、払込金額、住所、氏名など間違えないようにね。間違えると、申し込んだソフトやグッズと違うものが届いたり、全くソフトやグッズが届かないこともあるから注意してください。
- ソフトやグッズがあなたのところへ届くまで、一週間～10日かかります。少し待ってくださいね。それでもソフトやグッズが届かなかったら、直接、T&Eソフトまでお問い合わせください。

T&Eソフト商品発送部　TEL 052−773−7770

T&Eソフトユーザーズクラブへのお誘い

みなさんT&Eソフトユーザーズクラブって知っていますか？
えっ、もう入会してる？　ひえひえ〜っ、こりゃ失礼しました。
おや？　キミはまだ知らないのぉ？　んじゃ、ちょっとだけ特別に教えちゃおう。
このT&Eソフトユーザーズクラブは、T&Eが好きで好きでたまらないキミたちなら、だれでも入会することができるクラブなんだ。
「ゲームづくりの裏がわをのぞいてみたい。」とか「新作情報をはやく知りたい」なんて考えているキミたちの高感度なアンテナに、ピッピッと応えてくれます。
会報誌T&Eマガジン・T&Eプレスを読めば、新作情報やソフト開発の裏話、ゲームデザイナーの実生活などがズバリわかっちゃう。これでキミもギョーカイ通!?
その他にも、オリジナルグッズの割引販売やイベントへの優先参加など、もりだくさんの内容でキミにせまります。
最近は、「パソコンはもう男の子だけのものじゃないっ」というわけで、女の子の会員も急増中!!　この際だからキミも入会してみない？
入会の手続きは下記のとーりです。

T&Eソフト・ユーザーズクラブ会員証と会員バッジ

T&Eマガジン（年4回発行）とT&Eプレス（年6回発行）

毎年恒例イベント「アタック」

★オリジナルグッズいろいろ

サイオブレード
ミラーコーティングポスター

サイオブレード
オリジナルTシャツ（M/L）

サイオボール

●住所（TEL）●氏名（フリガナを必ず）●年齢（生年月日も記入のこと）●職業（学校名）●所有のパソコン機種名及びシステム（パソコンを持っていない方でも結構です。）を明記の上入会金300円、年会費1,000円を現金書留か添付の郵便振替用紙（記入例が31ページにあります。）にて下記までお申し込みください。なお会員証作成に3週間ほどかかります。

株式会社ティーアンドイーソフト
「T&Eソフト　ユーザーズクラブ係」
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地

■ソフトウェア・オリジナルグッズ通販申込書の記入例

●T&Eソフトユーザーズクラブ会員の方は、最初に、会員番号を記入してください。会員の方は、オリジナルグッズがお安く買えます。

●あなたの住所、氏名、郵便番号、電話番号、性別、年齢、学校名を記入してください。

●購入するゲームソフト名、機種名、メディア、数量、合計金額を入れてください。

●購入するグッズの欄に数を入れてください。

●購入するグッズの合計金額を入れてください。

●「ソフトの合計金額」と「グッズの合計金額」にグッズ送料300円をプラスした金額を払込金額の欄に入れてください。なお、ソフトウェアのみを購入する場合は、グッズ送料300円を加えなくても結構です。

■ソフトウェア・オリジナルグッズ通販申込書 裏 払込通知票および払込票の記入例

●送料300円を加えた合計金額を入れてください。ただし、ソフトウェアのみを購入する場合は、グッズ送料300円を加えなくても結構です。

●あなたの住所、氏名、郵便番号を書いてください。

■T&Eソフトユーザースクラブ入会・継続申込書の記入例

●継続会員の方は、会員番号を記入してください。

●初めて入会する方は「新規」に、継続される方は、「継続」に、それぞれ、印を入れてください。

●あなたの住所、氏名、郵便番号、電話番号、性別、生年月日を記入してください。

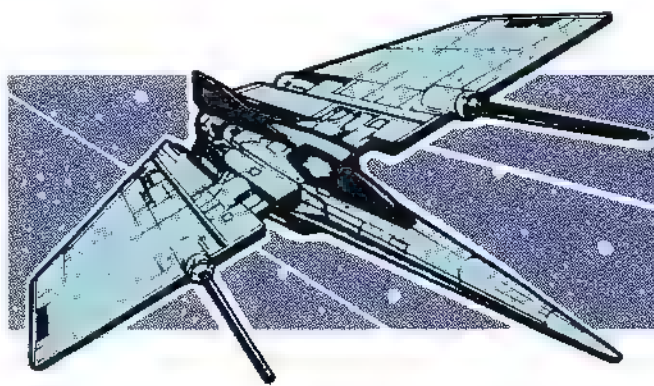
●お手持ちのパソコンの機種などを記入してください。

●ユーザースクラブに対する御希望、御意見等がありましたら、お書きください。

●初めて入会する方は右側の欄に1,300円、継続する方は1,000円と、金額を入れてください。

■T&Eソフトユーザースクラブ入会・継続申込書裏 払込通知票および払込票の記入例

●初めて入会される方は1,300円、継続される方は1,000円の金額を記入してください。

●あなたの住所、氏名、郵便番号を書いてください。

階級章の発行について

レイドック2全12ステージ4エリアを見事クリアした方には、株式会社ティーアンドイーソフトからもれなく階級章を進呈します。33ページにあります「MSX2＋レイドック2　階級章申込用紙」に、ゲームクリアした時に画面に表示されたパスワードをはじめ、必要事項を記入して、株式会社ティーアンドイーソフトまでお申し込みください。
階級章は3種類ありますが、申し込みできるのは一回限りです。なお、お申し込みの期限はありません。
以下、それぞれの階級について説明します。

COLONEL（宙軍大佐）

レイドック2で最高殊勲者に贈られる称号です。全12ステージ4エリアを撃破しレベル100に達すると、獲得できます。

LIEUTENANT COLONEL（宙軍中佐）

レイドック2で全12ステージ4エリアをクリアして、しかも高いレベルで達成した者に贈られる称号です。レベル80以上です。

MAJOR（宙軍少佐）

レイドック2で全12ステージ4エリアをクリアすれば、確実に獲得できる称号です。

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

払込通知票

通常払込料金
加入者負担

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	名古屋 4 — 65781
加入者名	株式会社ティーアンドイーソフト
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
料金	払込み 特殊 円
払込人住所氏名	※ (郵便番号)
備考	
受付局日附印	

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。 (郵政省)

意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。 (郵政省) い。

払込票

通常払込料金
加入者負担

切り取らないで郵便局にお出しください。

口座番号	名古屋 4 — 65781
加入者名	株式会社ティーアンドイーソフト
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
払込人住所氏名	※
備考	受付局日附印

考

ご記入に際してのお願い

この用紙はT&Eソフトユーザーズクラブの入会及び継続手続に必要な送金にしか使えません。

住所・氏名には必ずフリガナをご記入下さい。また、継続の方は会員番号も忘れずにご記入下さい。

入会金は新規入会の方のみ必要となります。継続の方は必要ありません。

（パソコン所有の方は、機種名を明記してください。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

T&Eソフトユーザーズクラブ入会・継続申込書

注：フリガナを忘れずにお書き下さい。

会員番号	会員の方は必ず記入して下さい。	新規 □ 継続 □	氏名	フリガナ	男・女
住所	フリガナ 〒				
TEL	自宅 / 勤務先	生年月日	M T S 年 月 日生		
職業	(勤務先・学校名・学年)				

送金内容		お手持ちのパソコン			
入会金	300円				
会費(1ヶ年)	1,000円	本体		CRTモニター	
		データレコーダ		プリンター	
		ディスク装置		その他周辺装置	
合計	円				

通信欄

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	名古屋 4 - 65781
加入者名	株式会社ティーアンドイーソフト
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※ （郵便番号　　　）
備考	
受付局日附印	

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	名古屋 4 - 65781
加入者名	株式会社ティーアンドイーソフト
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
払込人住所氏名	※
備考	受付局日附印

切り取らないで郵便局にお出しください。

T&E SOFT ソフトウェア・オリジナルグッズ通販申込書

会員番号	T&Eソフトユーザーズクラブ会員の方は必ず記入してください。	氏名	フリガナ	男・女	年齢	歳
住所	フリガナ 〒（　－　）		TEL		学校名・勤務先	

購入するソフト名	機種名	メディア	数量	ソフトの合計金額
			本	速達希望の方は￥300プラスしてください。￥

※下記オリジナルグッズは、T&Eソフトユーザーズクラブ会員の方には（　）内の金額で販売しています。従って（　）内の金額で計算し、お申し込み下さい。　※オリジナルグッズ名にあるM、Lは、サイズです。

オリジナルグッズ名	単価	数量
サイオブレード		
Tシャツ〈グレー〉M	￥1,700（￥1,400）	
〃〈グレー〉L	￥1,700（￥1,400）	
〃〈紺〉M	￥1,700（￥1,400）	
〃〈紺〉L	￥1,700（￥1,400）	
ミラーコーティングポスター（B2）	￥1,200（￥1,000）	
サイオホール	￥500（￥500）	
グレイテストドライバー		
Tシャツ〈白〉M	￥1,700（￥1,400）	
〃〈白〉L	￥1,700（￥1,400）	
ハイドライド3		
トレーナー〈濃緑〉M	￥3,500（￥2,000）	
〃〈濃緑〉L	￥3,500（￥2,000）	
ミュージックCD	￥3,000（￥3,000）	

オリジナルグッズ名	単価	数量
ミュージックLP	￥2,500（￥2,500）	
〃カセットテープ	￥2,500（￥2,500）	
テレフォンカード	￥1,000（￥1,000）	
T&Eソフトグッズ		
トレーナー〈淡緑〉M	￥3,500（￥2,000）	
〃〈淡緑〉L	￥3,500（￥2,000）	
Tシャツ〈淡緑〉M	￥2,200（￥1,500）	
〃〈淡緑〉L	￥2,200（￥1,500）	
ハイドライド		
Tシャツ〈白〉M	￥2,200（￥1,500）	
〃〈白〉L	￥2,200（￥1,500）	
ディーヴァ		
トレーナー〈グレー〉M	￥3,900（￥2,500）	
〃〈グレー〉L	￥3,900（￥2,500）	

オリジナルグッズ名	単価	数量
ポスター（B2）	￥1,000（￥800）	
ミュージックCD	￥3,000（￥3,000）	
〃LP	￥2,500（￥2,500）	
〃カセットテープ	￥2,500（￥2,500）	
缶ペンケース	￥500（￥500）	
ファンブック	￥1,200（￥1,200）	
レイドック		
Tシャツ〈白〉M	￥2,200（￥1,500）	
〃〈白〉L	￥2,200（￥1,500）	

グッズ合計金額	￥
グッズ送料	￥300
払込金額	送料をプラスした金額です。￥

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

レイドック2・ラストアタック　ユーザーズマニュアル
1988年11月19日　初版発行
編　集　株式会社ティーアンドイーソフト
著　作　株式会社ティーアンドイーソフト
　　　　松下電器産業株式会社
開発／発売元　株式会社ティーアンドイーソフト
〒465　名古屋市名東区豊が丘1810番地
☎052−773−7770
販売元　松下電器産業株式会社　パナソフトセンター
〒106　東京都港区六本木4丁目8番5号　和幸ビル
☎03−475−4721
※Produced by PANA AMUSEMENT PRODUCTION

LAYDOCK2 PROJECTS

●GAME DESIGN	山本 哲也			
●PROGRAM	山本 哲也	小倉　正		
●GRAPHICS	中島 健二	服部 由慈	青山　悟	稲永優一郎
	服部 豊和	増田 至功	森部 晃通	
●MUSIC	内藤 時浩	冨田　茂		
●SUPERVISE	細川 勝男			
●DIRECT	横山 英二			
●PRODUCE	横山 俊朗			
●EDIT	倉石 政範			
●SPECIALTHANKS	㈱マイクロハウス			